



# MIRROR'S EDGE™

DICE

EA™

# INHOUD

- 2 EPILEPSIEWAARSCHUWING**
- 3 DE GAME INSTALLEREN**
- 3 DE GAME STARTEN**
- 5 VOLLEDIG BESTURINGSOVERZICHT**
- 6 HET SPEL SPELEN**
- 11 PERSONAGES**
- 12 OPSLAAN EN LADEN**
- 13 RACE**
- 15 TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN**
- 16 CUSTOMER SUPPORT**
- 18 GARANTIE**

[WWW.MIRRORSEDGE.COM](http://WWW.MIRRORSEDGE.COM)

## Lees deze informatie voordat jij of je kind een game speelt.

Bij sommige mensen kunnen flikkerende lichten of lichtpatronen een epilepsieaanval of verlies van bewustzijn veroorzaken. Een dergelijke aanval kan ook optreden tijdens het kijken naar televisiebeelden of het spelen van bepaalde games. Mensen die nooit eerder last hebben gehad van één epileptische aandoening of aanval lopen ook risico. Als jij of een van je familieleden in het verleden tijdens blootstelling aan flikkerende lichten symptomen hebt ondervonden die aan epilepsie zijn verwant, zoals aanvallen of verlies van bewustzijn, dan raden wij je aan om vóór het spelen van een game een arts te raadplegen.

Wij adviseren ouders om hun kinderen tijdens het spelen van games in de gaten te houden. Stop **ONMIDDELIJK** met spelen en raadpleeg de huisarts wanneer bij jou of je kind tijdens het spelen van een game een of meer van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, verminderd gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, bewustzijnsverlies, desoriëntatie, willekeurige reflexen of stuipen.

## VOORZORGSMAATREGELEN TIJDENS HET SPELEN

- Houd afstand tot het scherm. Ga op flinke afstand van het televisiescherm zitten, zover als de lengte van de kabel het toestaat.
- Speel de game bij voorkeur op een klein televisiescherm.
- Speel de game niet bij vermoeidheid of slaapgebrek.
- Speel de game in een goed verlichte omgeving.
- Neem tijdens het spelen van een game elk uur minimaal 10 tot 15 minuten rust.

# DE GAME INSTALLEREN

**OPMERKING:** Kijk op [www.electronicarts.nl](http://www.electronicarts.nl) of [www.electronicarts.be](http://www.electronicarts.be) voor systeemvereisten.

## Installeren [disc]:

Plaats de disc in je speler en volg de instructies op het scherm.

## Installeren [EA Store]:

**OPMERKING:** Voor meer informatie over de direct downloads van EA, ga je naar [www.eastore.ea.com](http://www.eastore.ea.com) en klik je op MORE ABOUT DIRECT DOWNLOADS [meer over direct downloads].

Zodra de game door de EA Download Manager is gedownload, klik je op het installatie-icoontje en volg je de instructies op het scherm.

Start de game [zodra het is geïnstalleerd] direct vanuit de EA Download Manager.

**OPMERKING:** Als je een eerder aangeschafte titel wilt installeren op een andere pc, moet je eerst de EA Download Manager op de andere pc installeren. Start vervolgens de applicatie en log in met je EA-account. Selecteer de juiste titel in de lijst en klik op start om de game te downloaden.

## Installeren [online gebruikers derde partij]:

Neem contact op met de digitale verkoper van wie je deze game hebt gekocht voor instructies over hoe je de game kunt installeren, of hoe je een nieuw exemplaar kunt downloaden en opnieuw kunt installeren.

## BELANGRIJKE INFORMATIE OVER GRAPHICS EN DE ULTIEME SPELBELEVING.

In *Mirror's Edge* worden enkele van de meest geavanceerde grafische effecten gebruikt die momenteel beschikbaar zijn. Een voorbeeld hiervan is NVIDIA PhysX®, dat gericht is op het bereiken van real-time prestaties voor een fantastische spelervaring. Het spel werd ontwikkeld en getest met grafische kaarten uit de NVIDIA GeForce™ 8-, 9- en 200-reeks en de beoogde ervaring kan beter worden bereikt op grafische hardware uit de GeForce 8-, 9- en 200-reeks. Met een GeForce 9800 of beter kun je alle special effects aanzetten en spelen met een hogere resolutie.

# DE GAME STARTEN

## Start de game als volgt:

In Windows Vista™ vind je de game onder **Start > Ontspanning**. Bij vroegere versies van Windows™ kijk je onder **Start > Programma's [of Alle Programma's]**. (Gebruikers van de EA Store moeten de EA Download Manager laten draaien.)

**OPMERKING:** In Windows Vista met de klassieke START-menustijl vind je de game in het menu **Start > Programma's > Spellen > Spelverkenner**

# **“OP HET SCHERPST VAN DE SNEDE ONTDEK JE PAS WIE JE ECHT BENT...”**

De nabije toekomst: in een stad die haar verleden probeert te vergeten zijn de oude sporen van burgerlijk geweld en conflicten inmiddels volledig bedekt of nog slechts een vage herinnering. Er is bijna geen misdaad meer. Alles en iedereen staat onder toezicht. De meeste mensen zijn tevreden, onwetend en volgzaam. Er zijn maar weinig mensen die zich de ‘slechte’ oude tijd nog kunnen herinneren.

Faith herinnert zich die tijd echter nog maar al te goed. Naarmate ze opgroeide, zag ze de stad veranderen. Haar familie sloot zich zelfs aan bij de campagne om deze verandering een halt toe te roepen, totdat ook zij één voor één de strijd opgaven of eronder bezwegen. Toen is Faith begonnen met rennen.

Vier jaar later heeft ze een soort van vrijheid gevonden als Renner, een speciaal soort koerier die zich langs de zelfkant van de samenleving beweegt om pakketjes, gegevens of wat dan ook te vervoeren, zaken die de heersers van de stad direct zouden verbieden als ze langs normale kanalen zouden worden vervoerd. Rennen langs het scherpst van de snede, altijd slechts één stap verwijderd van de dood, is het enige waardoor Faith het gevoel heeft dat ze echt leeft... en uit de greep kan blijven van de verstikkende autoriteit van de stad.

Tot nu toe.



# VOLLEDIG BESTURINGSOVERZICHT

Dit zijn de standaardinstellingen voor de controller. Als je de indeling van de controller wilt wijzigen of de gevoeligheid wilt aanpassen, selecteer je OPTIONS (instellingen) in het hoofdmenu, gevolgd door CONTROLS (besturing).

## ALGEMENE BESTURING

Bewegen - Rennen, klimmen, terugwijken	W en S
Bewegen - Zijaarts lopen, balanceren	A en D
Bewegen - Lopen	CTRL-L + W, S, A of D
Kijken	Muis
Draaien - 180° draaien (90° draaien tijdens rennen tegen muur op)	Q
Omhoog - Springen, tegen muur op rennen, springen met afzet	Spatiebalk
Omlaag - Hurken, glijden, rollen, oprollen, afdalen	SHIFT
Aanvallen - Gevecht aangaan, schieten met wapens, deuren intrappen	Linkermuisknop
Wapen - Ontwapenen, laten vallen, oprapen	Rechtermuisknop
Reactietijd	R
Interactie	E
Klikken om te zoomen (alleen sluipschuttersgeweer)	F
Hint	ALT-L
Scherm met doelen	TAB
Pauzemenu	ESC

# HET SPEL SPELEN

In *Mirror's Edge* speel je Faith, een Renner die haar snelheid en behendigheid gebruikt om zich een weg te banen door een gevaarlijke wereld. Schat je omgeving in, bereik levend je bestemming en blijf vooral bewegen. Je timing en vaardigheden bepalen het verschil tussen succes en mislukking.

Er is geen HUD als je speelt in de modus Story (verhaal). Alle informatie wordt visueel gegeven vanuit het perspectief van Faith.

## NAVIGEREN DOOR DE STAD

Waar anderen obstakels zien, ziet een Renner mogelijkheden. In Faiths omgeving vind je alles wat je nodig hebt om het stadspanorama te doorkruisen. Enkele nuttige voorwerpen zijn:

**Pijpleidingen en ladders** Handige voorwerpen waaraan je eenvoudig kunt slingeren. Ren of spring gewoon eropaf om ze vast te grijpen en druk op **W/S** om te klimmen of af te dalen.

**Gebieden voor een zachte landing** Gebruik gekleurde maten om een val die anders fataal zou zijn op te vangen zonder schade op te lopen.

**Ziplijnen** De snelste en veiligste manier om te reizen. Spring **(SPATIEBALK)** op een zipline om erlangs te glijden. Druk op **SHIFT** om de lijn los te laten voordat je tegen de steunen aanbotst en momentum verliest.

Renners zien de stad op een andere manier. Pijpleidingen en paden steken in opvallend rood af tegen de vale omgeving van de stad. Dit is de Runner Vision (rennersvisie) en hiermee ziet Faith welke weg ze moet volgen.

Er zijn meerdere manieren om een afstand te overbruggen, dus wees alert en let op kortere wegen rond, over en door obstakels. Over veel hoge obstakels en hekken kun je heen klimmen of springen, maar sommige (zoals hekken met die onder spanning staan) moet je vermijden. Via de radio krijg je ook hulp van Mercury, de ex-Renner die Faith heeft opgeleid en nu alles achter de schermen regelt. Merc weet waar hij het over heeft. Luister dus naar hem.

**TIP:** weet je niet zeker waar je heen moet? De weg voorwaarts ligt misschien wel achter je. Je kunt op elk moment op **Q** drukken om te draaien terwijl je hangt of springt, om te zien of er ergens een behulpzame richel op je wacht. Of je kunt een hint krijgen door **ALT-L** ingedrukt te houden.

## MOMENTUM

Momentum krijgen en behouden is van cruciaal belang als een Renner wil overleven. Je momentum bepaalt hoe ver je kunt springen en tegen muren op kunt rennen, plus hoe hoog je komt als je tegen muren opklimt. Hoe langer je je momentum behoudt, hoe sneller je rent en hoe moeilijker je tegen te houden bent.

Er zijn obstakels waar je overheen kunt springen of juist onderdoor kunt glijden, terwijl andere obstakels je juist meer hoogte geven ten koste van je momentum. Het maakt niet uit hoe je te werk gaat, zolang je afzonderlijke bewegingen maar naadloos op elkaar laat aansluiten en je snelheid hoogt houdt. Schieten, naar links of rechts bewegen, draaien, achteruit gaan en een helling op rennen zijn allemaal dingen waar je langzamer van wordt.

# MOVES

Een goede Renner voelt zich thuis in de wirwar van de stad en ziet een duidelijke weg die niemand anders kan zien. Een goede Renner schakelt een hele reeks acrobatische bewegingen aanen om in recordtijd langs die verborgen paden te bewegen.

**TIP:** wapens en vuisten zijn bijna altijd een optie, maar zelden de beste optie. Snelheid en behendigheid zijn je grootste pluspunten ten opzichte van elke tegenstander; gebruik ze dus. Iemand die enkel en alleen op wapens vertrouwt om zich een weg door de stad te banen, zal het niet lang overleven.

## BASIS

Bewegen

Druk op **W**, **S**, **A** en **D**. Vooruit is lopen, naar links of rechts is in de desbetreffende richting bewegen.

Springen

Druk op de **SPATIEBALK** om te springen in de richting waarin Faith zich verplaatst. Als Faith zich op een ladder of pijpleiding bevindt of aan een richel hangt, springt ze in de richting waarin ze kijkt. Houd **SHIFT** ingedrukt na het springen, zodat Faith haar benen optrekt en meer vrije ruimte heeft voor haar sprong.

Hurken

Houd **SHIFT** ingedrukt terwijl Faith stil staat om haar te laten bukken. Dit is handig om dekking te zoeken.

180° draaien

Door op **Q** te drukken keert Faith zich direct om in de tegenovergestelde richting. Wordt vaak gebruikt in combinatie met spongen en wapens om achtervolgers te beschieten.

Vastpakken/klimmen

Faith pakt automatisch elke richel binnen haar bereik vast wanneer ze springt of een vrije val maakt. Als je omhoog wilt klimmen, druk je op **W** of druk op **A/D** om te slingeren. Druk op **SHIFT** om een afsprong te maken.

Interactie

Druk op knoppen of draai kleppen door op **E** te drukken.

[WWW.NEWSTREAM.ME](http://WWW.NEWSTREAM.ME)

## GEVORDERDE MOVES

<b>Sprinten</b>	Beweeg voorwaarts met <b>W</b> . Als je Faith relatief rechtdoor laat lopen en ze niet wordt gestopt of gehinderd door obstakels, kan ze de maximale snelheid bereiken.
<b>Glijden</b>	Houd <b>SHIFT</b> ingedrukt terwijl je voorwaarts beweegt om onder krappe ruimten door te glijden, achtervolgers af te schudden of kostbare seconden te besparen tijdens een race.
<b>Springen met afzet</b>	Time een sprong terwijl je obstakels nadert, zodat je ze kunt beklimmen zonder je momentum te verliezen. Faith kan zelfs meer momentum krijgen door perfect over middelgrote obstakels te springen; dit wordt snelspringen genoemd.
<b>Springplank</b>	Als je op de <b>SPATIEBALK</b> drukt wanneer je van een springplankvoorwerp af springt, krijg je een verticale boost die ten koste van je voorwaartse momentum gaat.
<b>Zwaaien</b>	Via hoge horizontale balken en pijpleidingen kun je over obstakels en afgronden zwaaien. Kom dichtbij om het voorwerp vast te pakken, gebruik de bewegingstoetsen om te slingeren of je zwaai te vergroten en druk op de <b>SPATIEBALK</b> om los te laten en je door de lucht te verplaatsen.
<b>Vaardigheidsrol</b>	Voorkom zware schade na een diepe val door op <b>SHIFT</b> te drukken net voordat je de grond raakt.
<b>Schoppen/intrappen</b>	Deuren en glazen wanden kunnen wel eens in de weg staan. Breek er doorheen door op met de linkermuisknop te klikken terwijl je loopt, springt of stilstaat.
<b>Evenwicht</b>	Druk op <b>A</b> en <b>D</b> om Faiths evenwicht te corrigeren wanneer ze afgronden overbrugt via een smalle pijpleiding of balk.
<b>Muurklimmen</b>	Spring ( <b>SPATIEBALK</b> ) recht op een muur af om er recht tegenop te rennen. Hoe groter je momentum, hoe hoger je komt.
<b>180° springen</b>	Terwijl je tegen een muur opklimt, druk je op <b>Q</b> om te draaien, en daarna druk je direct op de <b>SPATIEBALK</b> om recht van de muur af te springen.
<b>Tegen een muur op rennen</b>	Als je smalle afgronden wilt overbruggen en vijanden wilt ontwijken, druk je op de <b>SPATIEBALK</b> vlak voordat Faith contact heeft met een muur. Het momentum en de richting bepalen de afstand die je kunt afleggen; als je de muur nadert met een hoek, krijg je meer snelheid en leg je een grotere afstand af. Faith kan ook springen terwijl ze tegen een muur op rent, waardoor ze nog verder komt.
<b>L-sprong</b>	Terwijl Faith tegen een muur op rent, kan ze zich afzetten om een afgrond te overbruggen of de hoek om te gaan. Druk op <b>Q</b> om 90° te draaien en druk daarna meteen op de <b>SPATIEBALK</b> om te springen.

# GEVECHTEN

Renners houden niet van agenten. Agenten houden ook niet van Renners. Wanneer een slimme Renner in de minderheid is, maakt deze gebruik van diens snelheid en behendigheid om tegenstanders te ontwijken. Helaas is dat niet altijd mogelijk.

Als je moet vechten, probeer je tegenstanders dan te isoleren, zodat je één voor één de strijd met ze kunt aangaan. Anders heb je de beste kansen door hard en snel te slaan, een gat te maken en hierdoor te ontsnappen.

## Slaan

Klik met de linkermuisknop terwijl je stilstaat of rent om rechtse en linkse hoekstoten uit te delen.

## Gesprongen trap

Spring [**SPATIEBALK**] en klik met de linkermuisknop om een vijand tegen het hoofd te trappen. Als je dit doet terwijl je veel momentum hebt, doet dit *pas echt* pijn.

## Glijdende trap

Duik omlaag om een slag te ontwijken en raak je vijand waar het echt pijn doet door met de linkermuisknop te klikken terwijl je glijdt of hurkt.

Combineer deze basisbewegingen met het tegen muren op rennen en andere bewegingen om serieuze schade aan te richten.

**TIP:** als je ziet dat iemand de kleur rood van de Runner Vision (rennersvisie) heeft, betekent dit dat je deze persoon moet uitschakelen of moet zien te omzeilen. Probeer zo snel mogelijk te ontsnappen aan agenten die geen kleur hebben.

# REACTION TIME (REACTIETIJD)

Faith kan een hoge mate van bewustzijn bereiken door een adrenalineshot; de wereld om haar heen wordt dan sterk vertraagd. Dankzij de Reaction Time (reactietijd) kan Faith gemakkelijk bewegingen maken en de strijd aangaan.

Druk op **R** om deze te activeren. Opgeslagen Reaction Time (reactietijd) neemt langzaam af totdat deze helemaal op is, en wordt opnieuw aangevuld naarmate je momentum opbouwt en vasthoudt. Het scherm knippert kort en je richtkruis wordt blauw wanneer de reactietijd weer is opgeladen.

# GEZONDHEID EN SCHADE

In *Mirror's Edge* wordt een herstellend gezondheidssysteem gebruikt. Wanneer Faith gewond raakt door kogels of een val van grote hoogte, knippert het scherm rood en begint de kleur langzaam uit haar gezichtsveld te verdwijnen. Faith geneest volledig door gewoon een paar seconden alle problemen te vermijden. Als ze echter schade blijft oplopen of vanaf zeer grote hoogte valt, sterft Faith.

# WAPENTUIG

Renners dragen geen extra gewicht met zich mee omdat ze hierdoor trager worden, maar soms is het handig om een semi-automatisch hulpmiddel te 'vinden' bij een onoplettende agent en dit voor je eigen plannen te gebruiken.

Tijdens haar renavonturen komt Faith van alles tegen: van pistolen tot aanvalsgeweren. Wanneer je een sluipschuttersgeweer gebruikt, druk je op **F** om in en uit te zoomen.

**TIP:** pistolen remmen je niet al te veel af, maar zwaardere wapens vormen een zware aanslag op je momentum en je bewegingsmogelijkheden. Beslis daarom zeer zorgvuldig of de wapens dit waard zijn.

## TEGENSTANDERS ONTWAPENEN

Heb je een wapen nodig? Dat zul je dan moeten stelen van iemand die op je schiet. Zorg dat je dichtbij komt en klik met de rechtermuisknop wanneer het wapen rood knippert om het af te pakken van je tegenstander en hem ermee uit te schakelen. Je kunt een wapen ook stelen door iemand van achteren te besluipen.

Een wapen dat je pakt, bevat alleen de munitie die nog in het magazijn zit; Faith raapt geen extra munitie op en draagt deze ook niet met zich mee. Als een wapen leeg is, laat ze het automatisch vallen. Je kunt een wapen dat je niet meer wilt gebruiken op elk gewenst moment laten vallen, of juist een wapen van de grond oprapen door met de rechtermuisknop te klikken.

**TIP:** probeer niet het wapen van een agent te stelen als deze in het gezelschap van zijn vrienden is; ze zullen je aan flarden schieten terwijl jij nog met je eerste tegenstander bezig bent. Je kunt je vijanden beter isoleren en één voor één uitschakelen.

## FAITH

Faith is sterk en onafhankelijk. In haar jeugd zag ze haar ouders deelnemen aan protestmarsen en politieke campagnes om de geleidelijke verschuiving naar een sterk onderdrukte stad een halt toe te roepen. Toen haar moeder de dood vond tijdens een protest dat ontaardde in een rel, werd het gezin hierdoor verscheurd. Faith liep op 16-jarige leeftijd weg van huis en besloot dat 'de oorzaak' van dit overlijden gewoon de zoveelste leugen was.

Terwijl de 'vooruitgang' van de stad ongehinderd voortschreed, ontwikkelde Faith op straat haar overlevingsinstinct als kruimeldief, totdat ze Mercury ontmoette en een van zijn Renners werd. Nu Faith 24 is, koestert ze haar onafhankelijkheid en veracht ze alles wat de stad vertegenwoordigt, hoeveel haar gedetailleerde kennis van alle geheimen van de stad haar wel veel werk oplevert, hoe gevaelijk dat werk ook is.

## MERCURY

De stem via de radio. Merc betraptte Faith toen ze drie jaar geleden inbrak in zijn appartement en maakte haar tot de Renner die ze vandaag de dag is. Ooit was Merc zelf een Renner, maar nu leidt hij anderen op, haalt hij opdrachten binnen en geeft hij feedback aan zijn mensen in het veld, plus de nodige gein en ongein. Hij heeft werkelijk alles over voor zijn Renners, vooral voor Faith.

## CELESTE

Ok een getalenteerde Renner die door Mercury is opgeleid. Celeste is niet kapot te krijgen en is trots op de pure kunstvorm van het rennen. Zelfs haar beruchte flamboyante stijl kan echter niet verhullen dat ze diep van binnen een echte cynicus is.

## KATE

De tweeling zus van Faith en in alles haar tegenpool. Kate is praktischer en betrouwbaarder, en misschien ook een beetje naïeve; zij gelooft in het 'goede' van de stad en is bij de politie gegaan om te helpen de stad te beschermen. Ze moet niets hebben van de klantenkring van Faith. Faith moet niets hebben van agenten. Door hun zeer verschillende levenspaden hebben ze elkaar jarenlang niet gezien, maar Kate koestert nog steeds veel genegenheid voor haar zus en vertrouwt haar onvoorwaardelijk.

# OPSLAAN EN LADEN

In *Mirror's Edge* wordt je voortgang automatisch opgeslagen bij bepaalde controlepunten in zowel de modus Story (verhaal) als de Time Trials (tijdproeven). Je kunt een opgeslagen spel laden door naar het menu Story (verhaal) te gaan.

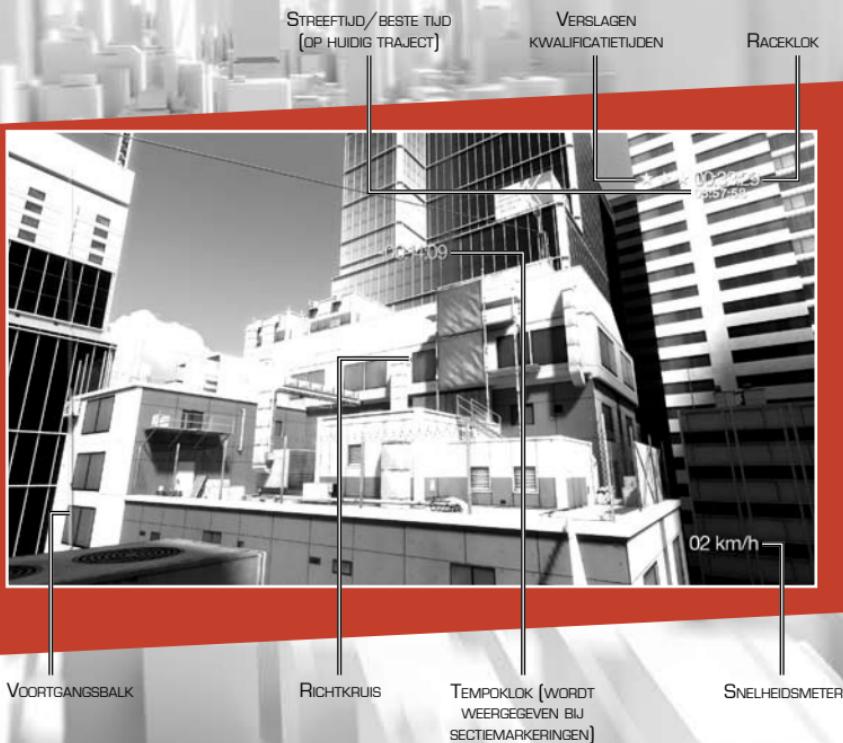
**INTERNETVERBINDING, ONLINE VERIFICATIE EN ACCEPTATIE VAN DE LICENTIEOVEREENKOMST VOOR EINDGEBRUIKERS ZIJN VEREIST OM TE SPELEN. VOOR TOEGANG TOT DE ONLINE FUNCTIES MOET JE JE ONLINE REGISTREREN MET DE BIJGESLOTEN CODE. JE KUNT ELK SPEL MAAR ÉÉN KEER REGISTREREN. RAADPLEEG [www.ea.com](http://www.ea.com) VOOR ALGEMENE VOORWAARDEN EN UPDATES VAN EA. JE MOET 16 JAAR OF OUDER ZIJN OM JE ONLINE TE REGISTREREN.**  
**DIT SPEL GEBRUIKT SECUROM ANTI-PIRACY-TECHNOLOGIE VAN SONY DADC. MEER INFORMATIE OVER SECUROM KAN JE VINDEN OP [www.securom.com](http://www.securom.com)**  
**EA BEHOUDT ZICH HET RECHT VOOR ONLINE FUNCTIES TE BEËINDIGEN NA EEN OPZEGTERMIJN VAN 30 DAGEN OP [www.electronicarts.nl](http://www.electronicarts.nl) OF [.be](http://.be).**

## EEN EA-ACCOUNT MAKEN

Je moet een EA-account maken om toegang te krijgen tot de online onderdelen van *Mirror's Edge*. Als je al over een EA-account beschikt, kun je meteen online spelen. Als je online wilt spelen, wordt je gevraagd je aan te melden met een bestaande EA-account of een nieuwe EA-account te maken. Als je het spel hebt gekoppeld aan je EA-account, kun je online spelen. Het maken van een koppeling met een EA-account is eenvoudig. Je hebt alleen maar een e-mailadres en een wachtwoord nodig.

Dus jij denkt dat je behoorlijk snel bent? Baan je een weg door de stad voor een race tegen de klok, je vrienden en Renners van over de hele wereld om te ontdekken wie het beste momentum heeft. In races draait het volledig om het vinden van kortere wegen en sneller zijn dan de concurrentie.

De HUD voor Races is anders dan voor de modus Story (verhaal).



## TIME TRIALS (TIJDPROEVEN)

Richt je op het rood om controlepunten te bereiken en volg daarna de pijlen naar je volgende doel. Je moet controlepunten aanraken om ze te passeren en dit moet ook in de juiste volgorde gebeuren. Als je een controlepunt overslaat, krijg je hiervoor een straf. Elk traject is verdeeld in secties, die worden aangegeven op de voortgangsbalk links van de HUD. De Renners worden geklokst op zowel de afzonderlijke secties als het totale traject. Wanneer je een sectie voltooit, knippert de tempoklok op je HUD, waaraan je kunt zien hoe snel je bent ten opzichte van de streeftijd.

**Groen**

Voor

**Rood**

Achter

**Wit**

Gelijk

**Leeg**

Onvolledig

Dat segment van de voortgangsbalk verandert overeenkomstig van kleur, zodat je altijd in één oogopslag weet waar je vliegenvlug was en waar je achterbleef.

Er zijn drie kwalificatietijden ingesteld voor alle trajecten, die worden aangeduid met drie sterren op je HUD.

**1 ster** Normaal

**2 sterren** Moeilijk

**3 sterren** Expert

Wanneer je een kwalificatie mist, verdwijnt er een ster. Het is niet noodzakelijk om de kwalificatietijden te halen, maar als je dit wel doet, verhoog je wel je Skill Rating (vaardigheidsscore) en verdien je een plaats op de Leaderboards. Voor- en nadat je de kwalificatietijden haalt, neem je het ook op tegen je eigen persoonlijke records. Aan het einde van elke race worden de complete statistieken weergegeven.

Sommige trajecten kun je vrijspelen door de gehele modus Story [verhaal] te spelen, andere door de kwalificatietijden te halen op trajecten die je al eerder hebt vrijgespeeld.

**OPMERKING:** de Leaderboards worden elk uur bijgewerkt, dus het kan voorkomen dat je tijden niet direct na het uploaden worden weergegeven. Controleer na ongeveer een uur opnieuw of je meest actuele resultaten worden weergegeven.

## CHASING GHOSTS (GEESTEN ACHTERVOLGEN)

Elke beweging die je maakt tijdens een Time Trial (tijdproef) wordt vastgelegd, en je beste finishes worden opgeslagen ja harde schijf. Wanneer je een traject opnieuw aflegt, zie je je eigen geest je beste tijd op dat traject nogmaals spelen. Hiermee wordt het tempo voor je huidige spel bepaald en beschik je over een visueel hulpmiddel waarmee Renners ontdekken hoe ze hun prestaties kunnen verbeteren. Geesten kunnen vanuit het pauzemenu worden in- en uitgeschakeld.

Wanneer je klaar bent voor een beetje concurrentie, selecteer je LEADERBOARDS in het menu Race om de wereldwijde lijst met Renners te bekijken. Hier kun je de geesten van je vrienden downloaden of racen tegen de snelste Renners ter wereld. Je zult hoe dan ook enkele tricks kunnen oppikken.

Als je een kwalificatietijd en je persoonlijke record of een wereldrecord op een traject verbetert, wordt je geest automatisch geüpload naar de EA-servers. Andere Renners kunnen dan hun vaardigheden op *jou* uitproberen.

## SPEED RUNS (SNELHEIDSPARCOURSEN)

Ren door een geheel niveau van de campagne terwijl de klok doortikt.

Tijdens Speed Runs (snelheidsparcoursen) worden er geen geesten opgenomen, maar je beste tijden worden wel gewoon geüpload naar de Leaderboards. Je moet het niveau vrijspelen voordat je er een snelheidsparcours kunt afleggen.

**OPMERKING:** als je je raceresultaten en geesten wilt uploaden naar de Leaderboards en wilt racen tegen de geesten van andere spelers, moet je zijn aangemeld bij je AE-account en online zijn terwijl je rent.

# TIPS OM DE SPELPRESTATIE TE VERBETEREN

## PROBLEMEN MET HET UITVOEREN VAN DE GAME

- Controleer of je systeem voldoet aan de minimale vereisten voor deze game en of je de meest recente stuurprogramma's (drivers) hebt voor je videokaart en je geluidskaart:

Voor NVIDIA-videokaarten kun je deze downloaden van [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com).

Voor ATI-videokaarten kun je deze downloaden van [www.ati.amd.com](http://www.ati.amd.com).

- Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, installeer dan DirectX opnieuw vanaf de cd/dvd. Meestal vind je dit programma in de map DirectX. Als je internettoegang hebt, kun je de meest recente versie van DirectX downloaden van [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com).

## ALGEMENE TIPS BIJ HET OPLOSSEN VAN PROBLEEMEN

- Als je een cd/dvd-versie hebt van deze game, en het automatische startscherm voor het installeren of spelen niet wordt weergegeven, klik dan met de rechtermuisknop op het pictogram van het cd/dvd-station in Deze computer en selecteer Automatisch afspeLEN.
- Als de game traag reageert, kies dan lagere instellingen voor een aantal video- en geluidsopties. Dit doe je in het instellingenmenu van de game. Het verlagen van de resolutie leidt vaak tot betere prestaties.
- Voor betere prestaties is het ook aan te raden achtergrondtaken en antivirusprogramma's in Windows uit te schakelen. Vergeet niet je antivirusprogramma weer in te schakelen als je klaar bent met spelen.

## PROBLEMEN BIJ HET SPELEN VIA INTERNET

Sluit, voordat je online gaat spelen, alle programma's af die gebruikmaken van file sharing, streaming audio of chatfunctionaliteit. Deze programma's gebruiken soms een groot deel van de bandbreedte van je verbinding, waardoor er vertraging of andere problemen kunnen optreden tijdens het spelen.

Deze game gebruikt de volgende TCP- en UDP-poorten om via het internet te spelen.

**TCP :** 18680, 80

**UDP :** 443

Sla de documentatie van je router of persoonlijke firewall erop na voor informatie over hoe je het gameverkeer via deze poorten kunt laten verlopen. Neem contact op met je systeembeheerder als je wilt spelen via een internetverbinding van een bedrijf.

# CUSTOMER SUPPORT

Als je problemen hebt met deze game, kan de EA Customer Support hulp bieden. Het bestand **EA Help** biedt oplossingen en antwoorden voor de meest voorkomende problemen en meest gestelde vragen over het gebruik van dit product.

#### **Het bestand EA Help openen (wanneer de game al geïnstalleerd is):**

Gebruikers van Windows Vista: ga naar **Start > Games**, klik met de rechtermuisknop op het pictogram van de game en selecteer de gewenste supportlink uit het menu dat verschijnt. Gebruikers van eerdere versies van Windows: klik op de link **Technische ondersteuning** in de directory van de game die zich in het volgende menu bevindt: **Start > Programma's (of Alle programma's)**.

#### **Het bestand EA Help openen (wanneer de game nog niet geïnstalleerd is):**

1. Plaats de gamedisc in het dvd-romstation.
2. Dubbelklik op het pictogram Deze Computer op het bureaublad. (Voor Windows XP kan het nodig zijn om in het menu **Start** het pictogram Deze Computer te selecteren).
3. Klik met de rechtermuisknop op het dvd-romstation waar de gamedisc zich bevindt en selecteer vervolgens **OPEN**.
4. Open het bestand **Support > Europese hulpbestanden> Electronic\_Arts\_Technical\_Support.htm**.

Als je nog steeds problemen hebt bij het installeren of uitvoeren van het spel, kun je ook [www.electronicarts.nl](http://www.electronicarts.nl) bezoeken en klikken op Support. Deze website is altijd actueel en de oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt.

## **EA CUSTOMER SUPPORT VIA INTERNET**

Als je toegang hebt tot Internet, neem dan eens een kijkje op de website van EA Technische ondersteuning:

<http://eusupport.ea.com>

Hier kun je allerlei informatie vinden over DirectX, gamecontrollers, modems en netwerken, maar ook informatie over hoe je je systeem kunt onderhouden en prestaties. Onze website bevat recente informatie over de meest voorkomende problemen, specifieke hulp voor de game en veelgestelde vragen (FAQ's). De oplossingen op deze site worden ook door Customer Support gebruikt. We werken de supportwebsite iedere dag bij, dus neem hier eerst een kijkje om je problemen zo snel mogelijk op te lossen.

## CONTACTINFORMATIE CUSTOMER SUPPORT

Onze Customer Support is ook telefonisch bereikbaar:

Vanuit Nederland **0900 1001666**

Vanuit België **0900 10016**

**LET OP:** dit nummer kost € 0,45 per minuut.

De Customer Support is geopend:

Op werkdagen van 9:00 tot 22:00 uur

Op zaterdag van 12:00 tot 18:00 uur

Je kunt ons ook per e-mail bereiken. Stuur je e-mail naar:

**[nl.support@ea.com](mailto:nl.support@ea.com)**

Daarnaast kun je ons schriftelijk bereiken. Richt je brief aan:

**Electronic Arts Benelux**  
**Customer Support**  
**Postbus 75756**  
**1118 ZX Schiphol-Triport**  
**Nederland**

**LET OP:** de meeste problemen kunnen eenvoudiger en sneller worden opgelost als je gebruikmaakt van het online Support Centre. Customer Support verstrekt geen hints of tips over het spel.

**OPMERKING:** Electronic Arts behoudt zich het recht voor, te allen tijde en zonder kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het product dat in deze handleiding wordt beschreven. Er berust copyright op deze handleiding en alle software beschreven in deze handleiding. Alle rechten voorbehouden. Deze handleiding en de daarin beschreven software mogen niet worden gekopieerd, gereproduceerd, vertaald of geschikt gemaakt voor welk elektronisch medium of in welke mechanisch leesbare vorm dan ook, zonder de expliciete schriftelijke toestemming van Electronic Arts Limited, Customer Services, P.O. Box 181, Chertsey, KT16 0YL, England, United Kingdom.

## **BEPERKTE GARANTIE**

Electronic Arts garandeert de oorspronkelijke koper van dit softwareproduct dat het opslagmedium waarop de software is vastgelegd, vrij is van defecten in materiaal of werking, tot en met 90 dagen na datum van aanschaf. Gedurende deze periode zal het defecte medium worden vervangen, als het originele product (disc(s), verpakking en handleiding) wordt gereturneerd aan Electronic Arts op het adres dat onder Technische ondersteuning en contactgegevens staat vermeld, samen met een aankoopbewijs voorzien van een datum, een beschrijving van het probleem, het retouradres en een vijfeurobiljet [voor verzend- en administratiekosten]. Deze garantie is een aanvulling op en in het geheel niet in strijd met de grondwettelijke rechten van de consument. Deze garantie is niet van toepassing op het softwareprogramma zelf, dat wordt geleverd als bij aanschaf, noch op opslagmedia die onderhevig zijn geweest aan schade of verkeerd gebruik.

## **BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE EA-NIEUWS**

Als je op de hoogte wilt blijven van het laatste nieuws, reviews en exclusieve interviews van Electronic Arts, kun je je natuurlijk registreren. Je ontvangt dan de officiële EA-nieuwsbrief rechtstreeks in je postvak.

**Bezoek onze Nederlandse website op [www.eagames.nl](http://www.eagames.nl) en meld je vandaag nog aan!**





© 2009 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge en het DICE-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van EA Digital Illusions CE AB. Alle rechten voorbehouden. EA en het EA-logo zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van Electronic Arts Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. Unreal® Engine, Copyright 1998 - 2009 Epic Games, Inc. Alle rechten voorbehouden. Unreal® is een geregistreerd handelsmerk van Epic Games, Inc. Alle andere handelsmerken zijn het eigendom van de betreffende eigenaren.

Maakt gebruik van Bink Video Technology Copyright© 1997-2009 door RAD Game Tools, Inc. NVIDIA, GeForce, PhysX en hun respectieve logo's zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van NVIDIA Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen. Alle rechten voorbehouden.